NINTENDO 3DS™

MANUAL DE INSTRUÇÕES

ACTIVISION®

LEIA ATENTAMENTE O MANUAL DE OPERAÇÕES DO NINTENDO 3DS™ ANTES DE USAR O SISTEMA, CARTÃO DE JOGO OU ACESSÓRIOS. ESTE MANUAL CONTÉM INFORMAÇÕES IMPORTANTES SOBRE SAÚDE E SEGURANÇA.

INFORMAÇÕES IMPORTANTES SOBRE SEGURANÇA: LEIA OS AVISOS ADIANTE ANTES DE VOCÊ OU SEU FILHO JOGAR VIDEOGAMES.

⚠ AVISO - RECURSO DE 3D SOMENTE PARA CRIANÇAS ACIMA DE 7 ANOS

A visualização de imagens 3D por crianças menores de 6 anos pode provocar danos à visão.
Use o recurso de Controle dos Pais para restringir a exibição de imagens 3D para crianças menores de 6 anos. Consulte a seção Controle dos Pais no Manual de operações do Nintendo 3DS™ para obter mais informações.

⚠ AVISO - CONVULSÕES

- Algumas pessoas (aproximadamente 1 em 4.000) podem sofrer convulsões ou desmaios provocados por padrões ou flashes de luz e isso pode ocorrer enquanto assistem a TV ou jogam videogames, mesmo sem ter um histórico anterior de convulsão.
- Qualquer pessoa que já tiver sofrido convulsão, perda de consciência ou outro sintoma ligado a uma condição epiléptica deve consultar um médico antes de jogar um videogame.
- Os pais devem supervisionar seus filhos enquanto jogam videogames. Interrompa o jogo e consulte um médico se você ou seu filho apresentar um dos seguintes sintomas:

Convulsão	**Espasmos nos olhos ou musculares**	**Perda de consciência**
Visão alterada	**Movimentos involuntários**	**Desorientação**

Para reduzir a chance de ocorrer uma convulsão durante o uso de videogames:

1. Mantenha-se o mais distante da tela possível.
2. Jogue videogames na menor tela de televisão disponível.
3. Não jogue se estiver cansado ou precisando dormir.
4. Jogue em um ambiente bem iluminado.
5. Faça pausas de 10 a 15 minutos a cada hora de jogo.

⚠ AVISO - VISTA CANSADA E ENJOO DE MOVIMENTO

Jogar videogames pode cansar a vista após um período de tempo, o que pode ocorrer mais cedo se o recurso de 3D for usado. Jogar videogames pode provocar enjoo de movimento em algumas pessoas. Siga estas instruções para evitar tontura, náusea ou vista cansada:

- Evite jogar excessivamente. É recomendável que os responsáveis supervisionem se as crianças estão jogando de forma apropriada.
- Faça pausas de 10 a 15 minutos a cada hora de jogo ou a cada meia hora, quando usar o recurso de 3D, mesmo se achar que não é necessário. Cada pessoa é diferente, então faça pausas mais frequentes e longas se sentir algum desconforto.
- Se a sua vista ficar cansada ou dolorida durante o jogo ou se você sentir tontura ou náusea, pare e descanse várias horas antes de voltar a jogar.
- Se você continuar apresentando os sintomas acima, pare de jogar e consulte um médico.

AVISO - LESÕES POR MOVIMENTO REPETITIVO

Jogar videogames pode causar dores musculares, nas articulações ou na pele. Siga estas instruções para evitar problemas como tendinite, síndrome do túnel do carpo, irritação na pele:

- Evite jogar excessivamente. Os pais devem supervisionar seus filhos para que joguem do modo correto.
- Faça pausas de 10 a 15 minutos a cada hora de jogo, mesmo se achar que não é necessário.
- Ao usar o stylus, não é necessário segurá-lo firmemente ou pressioná-lo com força contra a tela. Isso pode causar fatiga ou desconforto.
- Se as suas mãos, punhos ou braços ficarem cansados ou doloridos durante o jogo, ou se você apresentar sintomas como formigamento, dormência, queimação ou rigidez, pare e descanse por algumas horas antes de voltar a jogar.
- Se você continuar apresentando algum dos sintomas acima ou outro desconforto durante ou após o jogo, pare de jogar e consulte um médico.

AVISO - VAZAMENTO DE BATERIA

O console Nintendo 3DS™ contém um estojo de bateria de íon lítio recarregável. O vazamento dos ingredientes contidos dentro do estojo da bateria, ou os produtos de combustão dos ingredientes, pode causar ferimentos físicos, assim como danos ao seu console Nintendo 3DS™. Se ocorrer vazamento da bateria, evite o contato com a pele. Se ocorrer contato, lave imediatamente a área com água e sabão. Se o líquido que estiver vazando do estojo da bateria entrar em contato com seus olhos, enxágue-os imediatamente e completamente com água e procure um médico.

Para evitar vazamento da bateria:

- Não exponha a bateria a choque físico excessivo, vibrações ou líquidos.
- Não desmonte, tente reparar ou deforme a bateria.
- Não descarte o estojo da bateria em fogo.
- Não toque os terminais da bateria ou cause curto-circuito entre os terminais com um objeto metálico.
- Não descasque ou danifique o rótulo da bateria.

AVISO - INTERFERÊNCIA POR RADIOFREQUÊNCIA

O sistema Nintendo 3DS™ pode emitir ondas de rádio que podem afetar a operação de objetos eletrônicos próximos, incluindo marca-passos cardíacos.

- Não opere o sistema Nintendo 3DS™ a menos de 23 centímetros de um marca-passo ao usar a função sem fio.
- Se você possui marca-passo ou outro aparelho médico implantado, não use a função sem fio do sistema Nintendo 3DS sem antes consultar seu médico ou o fabricante de seu aparelho médico.
- Observe e siga todas as regulações e normas com relação ao uso de aparelhos sem fio em locais como hospitais, aeroportos, e a bordo de aeronaves. A operação nestes locais pode interferir ou causar mau funcionamento do equipamento, com ocorrência de ferimentos nas pessoas ou danos à propriedade.

O Selo Oficial é a sua garantia de que este produto foi licenciado ou fabricado pela Nintendo. Sempre procure esse selo ao comprar sistemas, acessórios, jogos e produtos relacionados a videogame.

ESTE CARTÃO DE JOGO FUNCIONARÁ SOMENTE COM O SISTEMA DE VIDEOGAME NINTENDO 3DS™.

INFORMAÇÕES LEGAIS IMPORTANTES

Este jogo para Nintendo não foi projetado para uso com nenhum dispositivo não autorizado. A utilização de qualquer outro dispositivo não autorizado invalidará a sua garantia de produto da Nintendo. A cópia de qualquer jogo para Nintendo é ilegal e estritamente proibida pelas leis de propriedade intelectual domésticas e internacionais. Cópias de "backup" ou "arquivamento" não são autorizadas e não são necessárias para a proteção do seu software. Os infratores serão processados. **REV-E**

L

Esta avaliação é comparável com a classificação indicativa DJCTQ "Livre".

EVERYONE 10+

CONTENT RATED BY ESRB

LICENCIADO PELA NINTENDO. As marcas comerciais pertencem a seus respectivos proprietários.
Nintendo 3DS™ é uma marca comercial da Nintendo.

ÍNDICE

Iniciando 3
Introdução 3
Portal of Power™ 4
Recurso salvar brinquedo 4
Controles do jogo 5
Menus 6
Jogando 7
Documentação de CS 10

INTRODUÇÃO

Há milhares de anos atrás um pirata gigante, temível e malandro chamado Capitão Frightbeard devastava Skylands, até que ele e sua equipe foram trancafiados na Caixa do Exílio. Frightbeard encontrou uma forma de escapar de seu exílio e está procurando a Caixa do Exílio para poder liberar sua frota e continuar sua busca para governar Skylands!

É hora de liberar o poder dos Skylanders Giants e embarcar em uma viagem por Skylands a fim de encontrar a Caixa do Exílio antes do Capitão Frightbeard!

INICIANDO

1. Insira o cartão de jogo do *Skylanders Giants*™ na entrada de cartão de jogo do Nintendo 3DS™, conforme descrito no manual de instruções do Nintendo 3DS™.
2. Pressione o botão POWER para ligar o Nintendo 3DS™.
3. Toque em *Skylanders Giants* no menu HOME do Nintendo 3DS™ para exibir a tela de título principal.

Nota: o cartão de jogo do **Skylanders Giants** *é destinado somente ao Nintendo 3DS™.*

PORTAL OF POWER

Seus Skylanders podem entrar nas Skylands através do *Portal of Power.* Após colocado no *Portal of Power* eles serão enviados para o seu Nintendo 3DS e o Skylander começará a ter vida no jogo. Para trazer suas miniaturas Skylander à vida no jogo, fale com Hugo, que está localizado no navio do Flynn. Para iniciar o *Skylanders Giants*, você precisará preparar o seu *Portal of Power.* Primeiro, instale as baterias no *Portal of Power*. Para ligar o *Portal of Power*, pressione na parte superior até ouvir um clique e as luzes do *Portal of Power* acenderem.

Quando Hugo solicitar, aponte a traseira para a frente do transmissor de infravermelho do Nintendo 3DS, com a frente direcionada para o sensor de infravermelho do *Portal of Power.* Procure a seta verde na parte superior do *Portal of Power* para ajudá-lo a alinhar. Mais informações sobre como configurar o seu *Portal of Power* podem ser encontradas no *Guia de Início Rápido*.

Você pode colocar uma miniatura no *Portal of Power* por vez, o que inclui: um personagem que joga, um item mágico ou um peça de localização (vendidos separadamente). Apesar de apenas uma miniatura dos *Skylanders Giants* ou dos *Skylanders Spyro's Adventure*™ poder ser colocada no *Portal of Power* por vez, são necessárias duas miniaturas de personagem para iniciar um novo perfil e prosseguir na primeira parte do tutorial. Para facilitar a mobilidade, o *Portal of Power* pode ser desligado após as duas miniaturas escolhidas terem sido inseridas no jogo.

RECURSO SALVAR BRINQUEDO

Suas miniaturas *Skylanders Giants* e *Skylanders Spyro´s Adventure* lembram seus poderes e habilidades atualizadas através do *Portal of Power.* Sempre que o Skylander é trazido para o jogo pelo *Portal of Power*, o seu progresso também será salvo na miniatura.

Fale com Hugo no Barco de Flynn para atualizar seus brinquedos. Você pode jogar em qualquer lugar com sua própria coleção personalizada de Skylanders! Ao usar seus Skylanders no jogo de um amigo, os seus Skylanders manterão todos os pontos de experiência que ganharem. Você pode até experimentar um dos Chapéus do seu amigo!

PORTAL OF POWER

Estatísticas salvas:

- Pontos de experiência e nível de experiência.
- Habilidades e estatísticas atualizadas.
- O Chapéu que seu Skylander está usando atualmente.

Passos necessários para salvar:

1. No Navio de Flynn, selecione o Skylander que você deseja salvar.
2. Fale com o Hugo e siga as instruções exibidas na tela.
3. Ao concluir a transferência, o nível, as habilidades e o Chapéu equipado são salvos na miniatura.

Este jogo usa o recurso auto-salvar na progressão do jogo. Não toque no botão Energia ou remova o cartão de jogo quando este ícone estiver sendo exibido.

CONTROLES DO JOGO

Nintendo 3DS™	Ação básica
Botão START/ botão SELECT	Menu de pausa
Botão deslizante	Mover personagens
Botão HOME	Acessar o menu HOME
Botão B	Saltar / salto duplo
Botão A	Correr
Botão Y	Ataque primário / usar / falar
Botão X	Ataque secundário
Botão directional	Trocar / reviver personagens
Botão L	Correr
Botão R	Usar item mágico

MENUS

MENU NAVEGAÇÃO

Estilo – Menus de navegação.

MENU PRINCIPAL

Selecionar perfil – Armazena até três Perfis Salvos.
Jogar – Tocar no Perfil Salvo para selecionar selecionado.
Créditos – Ver Créditos do Jogo.

MENU PAUSA DE JOGO

Atualizações – Exibe as estatísticas e habilidades do Skylander ativo.
Opções – Ajusta os volumes de música e de FX.
Reiniciar – Você pode reiniciar o nível a partir do início.
Navio do Flynn – Retorna ao navio em qualquer momento.
Continuar – Retorna à sua aventura.

MENU DE PAUSA NO NAVIO DO FLYNN

Atualizações – Exibe as estatísticas e habilidades do Skylander ativo.
Opções – Ajusta os volumes de música e de FX.
Sair do jogo – Sai do jogo e volta ao Menu Principal.
Continuar – Retorna à sua aventura.

JOGANDO

TELA EM JOGO

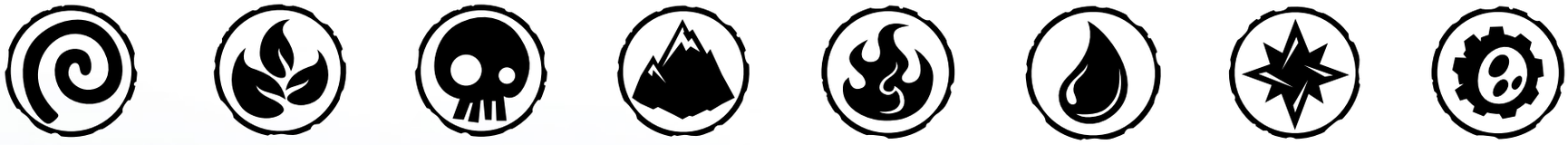
1. **Medidor de saúde –** O medidor verde indica a quantidade de saúde que o seu Skylander tem. O nivelamento de seu Skylander aumentará a quantia máxima de saúde disponível.
2. **Medidor de experiência** – Quando o medidor em cinza estiver cheio, o Skylander subirá de nível.
3. **Moedas -** Exibe a quantidade de moedas coletadas.
4. **Esferas de experiência** – A coleta dessas esferas aumentará o seu medidor de experiência.
5. **Seleção de personagem** – Exibe os Skylanders que atualmente você pode escolher. Você pode carregar até dois Skylanders em seu jogo ao visitar Hugo no navio de Flynn.
6. **Nível de personagem** – Reflete o nível de experiência de seu Skylander.
7. **Nome do personagem** – O nome do seu Skylander atual é mostrado aqui.
8. **Símbolo de elemento** – Representa o elemento de seu Skylander atual.

MUDANÇA DE SKYLANDERS

O Skylanders Giants pode ser jogado com as miniaturas do *Skylanders Giants* e com as miniaturas de *Skylanders Spyro's Adventure*. Quando um Skylander está em jogo, o outro Skylander é armazenado na "Área Cinzenta" e está pronto para entrar em ação. Os dois Skylanders podem ser mudados no jogo a qualquer momento através do toque em sua imagem na "Área Cinzenta" da tela de toque. O tesouro coletado pode ser trocado pelo renascimento de Skylanders derrotados. Ao sincronizar o *Portal of Power*, os dois personagens em jogo podem ser substituídos por qualquer personagem de sua coleção de miniaturas do *Skylanders Giants* ou do *Skylanders Spyro's Adventure* através de conversa com Hugo.

CLASSES DE ELEMENTAIS

Cada Skylander possui o poder de uma entre oito classes Elementais. As Classes de Elementais incluem:



Ar **Vida** **Morto-vivo** **Terra** **Fogo** **Água** **Mágico** **Técnico**

Diariamente dois Elemento diferentes magicamente estarão em sincronia com Skylands. Estes Elemento serão mostrados no navio do Flynn, perto de Flynn. Os Skylanders desses Elemento terão uma moeda bônus quando chegarem na saída de qualquer nível no jogo. Lembre-se, os Elemento especiais mudam diariamente; portanto, use personagens diferentes diariamente para continuar recebendo o bônus!

NIVELAMENTO

Seus Skylanders ganharão experiência à medida que forem alcançando os objetivos e derrotando os inimigos. Ao subirem de nível, a saúde e as estatísticas deles aumentarão também. O nível máximo a que um Skylander pode chegar é 15.

NAVIO DO FLYNN

O navio do Flynn está sempre em movimento, o que o torna o melhor lugar para estar entre viagens pelas Skylands. A exploração do navio do Flynn o levará a muitos lugares, o que o ajudará em sua jornada para deter o Capitão Frightbeard. Os lugares úteis incluem:

1. **Convés principal** – Hugo pode ser encontrado no convés principal com uma nova máquina de portal portátil que transfere os Skylanders em cristais portáteis. Visite-o quando quiser mudar os atuais Skylanders que estão no jogo.
2. **Cabine do capitão** – Este local contém as partes do mapa que foram coletadas em sua busca. As partes que você ainda tem de recuperar também são descritas, para que você saiba para onde ir e onde você já esteve.
3. **Casa das máquinas** – Um painel de piso circular que caracteriza um símbolo para cada um dos níveis do pacote Adventure da Skylanders Spyro's Adventure. É possível interagir com cada um deles para entrar e jogar os níveis dentro daquela área.
4. **Sala das ovelhas** – Esta sala está cheia de ovelhas! Pratique seus movimentos aqui para entrar na forma de "ovelha".
5. **Bote salva-vida** – Esta pequena gôndola tipo balão está presa no lado estibordo do navio. Aqui você pode acessar o visualizador da coleção de personagens e o suporte de chapéu. Você pode mudar os chapéus de seus Skylanders interagindo com o suporte de chapéu.

CONTRATO DE LICENÇA DE SOFTWARE

IMPORTANTE – LEIA ATENTAMENTE: O USO DESTE PROGRAMA ESTÁ SUJEITO AOS TERMOS DE LICENÇA DE SOFTWARE ESTABELECIDOS A SEGUIR. "PROGRAMA" INCLUI O SOFTWARE FORNECIDO COM ESTE CONTRATO, A MÍDIA ASSOCIADA, QUAISQUER MATERIAIS IMPRESSOS E QUALQUER DOCUMENTAÇÃO ELETRÔNICA OU ON-LINE E TODAS AS CÓPIAS E TRABALHOS DERIVADOS DE TAL SOFTWARE E MATERIAIS. AO ABRIR A EMBALAGEM E/OU UTILIZAR O PROGRAMA, VOCÊ ACEITA OS TERMOS DESTA LICENÇA COM A ACTIVISION PUBLISHING, INC.

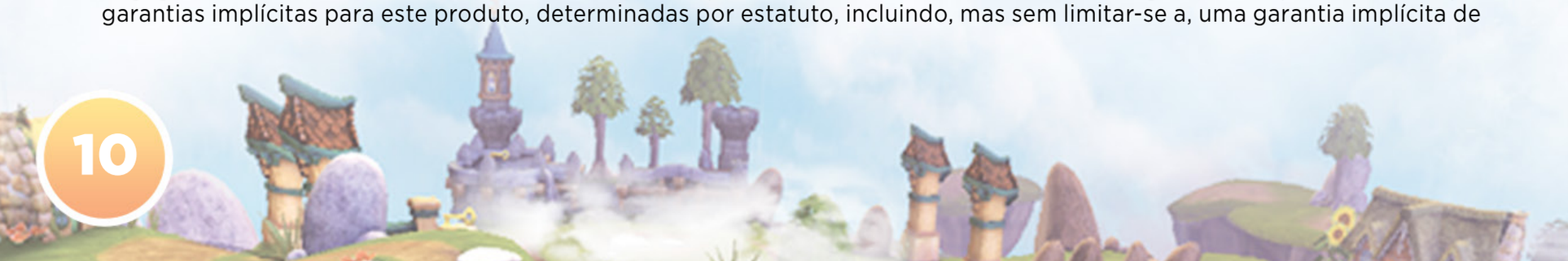
LICENÇA DE USO LIMITADO. A Activision concede a você a licença e o direito não exclusivos, não transferíveis e limitados de usar uma cópia deste Programa, única e exclusivamente para o seu uso pessoal. Todos os direitos não especificamente concedidos conforme este Contrato são reservados pela Activision. Este Programa é licenciado, não vendido. A sua licença não confere titularidade ou propriedade deste Programa e não deve ser interpretada como uma venda dos direitos neste Programa.

TITULARIDADE. Todos os direitos de titularidade, propriedade e direitos de propriedade intelectual neste e para este Programa e todas as suas cópias (inclusive, mas sem limitação a, quaisquer títulos, código computacional, temas, objetos, personagens, nomes de personagens, enredos, diálogos, bordões, locais, conceitos, trabalho de arte, animação, sons, composições musicais, efeitos audiovisuais, métodos de operação, direitos morais e qualquer documentação relacionada, incorporados neste Programa) pertencem à Activision ou aos seus licenciadores. Este Programa é protegido pelas leis de direitos autorais dos Estados Unidos, convenções e tratados de direitos autorais internacionais e outras leis. Este Programa contém determinados materiais licenciados e os licenciadores da Activision podem proteger seus direitos no caso de qualquer violação deste Contrato.

VOCÊ NÃO PODERÁ:

- Explorar este Programa ou qualquer uma de suas partes comercialmente, inclusive, mas sem limitação a, uso em um cybercafé, centro de jogos de computador ou qualquer outro local. A Activision pode oferecer um contrato de licença separado a fim de permitir a disponibilização deste Programa para uso comercial; consulte as informações de contato adiante.
- Vender, alugar, arrendar, licenciar, distribuir ou de alguma forma transferir este Programa ou qualquer cópia deste Programa sem o consentimento prévio, expresso por escrito, da Activision.
- Fazer engenharia reversa, derivar o código-fonte, modificar, descompilar, desmontar ou criar trabalhos derivados deste Programa, integral ou parcialmente.
- Remover, desativar ou burlar quaisquer avisos ou etiquetas de propriedade contidos no ou dentro do Programa.
- "Hackear" ou modificar (ou tentar modificar ou "hackear") o Programa ou criar, desenvolver, alterar, distribuir ou utilizar quaisquer softwares para obter (ou permitir que outros obtenham) vantagem deste Programa nas configurações do jogo multiplayer on-line, inclusive, sem limitação a, jogo em rede local (NAS) ou qualquer outra rede ou na Internet.
- Exportar ou reexportar este Programa ou qualquer cópia ou adaptação em violação a quaisquer leis ou regulamentos aplicáveis.

GARANTIA LIMITADA. A Activision garante ao comprador original deste Programa que a mídia de gravação na qual o Programa foi gravado estará livre de defeitos de material e fabricação por 90 dias a partir da data de compra. Se a mídia gravada do Programa apresentar defeito dentro de 90 dias da data de compra original, a Activision concorda em substituir, livre de cobrança, a mídia gravada do Programa com defeito dentro de tal período, mediante recebimento da mídia gravada do Programa do comprador, contanto que o Programa ainda esteja sendo fabricado pela Activision. Caso o Programa não esteja mais disponível, a Activision tem o direito de substituí-lo por um produto similar de igual ou maior valor. Esta garantia limita-se à mídia de gravação do Programa conforme originalmente fornecida pela Activision e não se aplica em caso de desgaste pelo uso comum. Esta garantia não será aplicável e será suspensa se o defeito for resultante de uso abusivo, má utilização ou negligência. Este é o recurso único e exclusivo do comprador e está acima de todas as outras garantias expressas. Quaisquer garantias implícitas para este produto, determinadas por estatuto, incluindo, mas sem limitar-se a, uma garantia implícita de



comercialidade ou adequação a um fim específico, são expressamente limitadas ao período de 90 dias descrito acima. A Activision reserva-se o direito de modificar esta garantia futuramente a qualquer momento e de tempos em tempos, segundo seus próprios critérios.

Ao devolver o Programa para substituição na garantia, envie o disco ou cartucho do produto original, conforme aplicável, apenas em uma embalagem protetora e inclua: (1) uma fotocópia da sua nota de venda com data; (2) o seu nome e endereço para devolução digitados ou impressos claramente; (3) uma breve nota descrevendo o defeito, o(s) problema(s) apresentado(s) e o sistema no qual você estava executando o Programa; e (4) se você estiver devolvendo o Programa após o período de 90 dias da garantia, mas dentro de um ano da data de compra, inclua um cheque ou ordem de pagamento de US$ 20 por substituição de disco ou cartucho, conforme aplicável.

OBSERVAÇÃO: é recomendável usar o serviço de entrega registrada dos correios.

Para clientes na América do Norte: entre em contato com o Suporte ao cliente da Activision para obter substituições na garantia em support.activision.com.

LIMITAÇÃO PARA DANOS. EM CIRCUNSTÂNCIA ALGUMA A ACTIVISION SERÁ RESPONSÁVEL POR DANOS ESPECIAIS, INCIDENTAIS OU CONSEQUENTES RESULTANTES DA POSSE, USO OU MAU FUNCIONAMENTO DO PROGRAMA, INCLUSIVE DANOS À PROPRIEDADE, PERDA DE REPUTAÇÃO, MAU FUNCIONAMENTO OU FALHA DE COMPUTADOR E, NA MEDIDA PERMITIDA PELA LEI, DANOS POR LESÕES CORPORAIS, MESMO SE A ACTIVISION TIVER SIDO AVISADA DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS. A RESPONSABILIDADE DA ACTIVISION NÃO EXCEDERÁ O PREÇO REAL DA LICENÇA PARA USAR ESTE PROGRAMA. ALGUNS ESTADOS/PAÍSES NÃO PERMITEM LIMITAÇÕES PARA A DURAÇÃO DE TEMPO DE UMA GARANTIA LIMITADA E/OU A EXCLUSÃO OU LIMITAÇÃO DE DANOS INCIDENTAIS OU CONSEQUENTES, PORTANTO AS LIMITAÇÕES E/OU EXCLUSÃO OU LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE ACIMA PODEM NÃO SE APLICAR A VOCÊ. ESTA GARANTIA CONCEDE DIREITOS LEGAIS ESPECÍFICOS AO USUÁRIO, QUE PODE TER OUTROS DIREITOS QUE VARIAM DEPENDENDO DA JURISDIÇÃO.

TÉRMINO. Sem prejuízo de quaisquer outros direitos da Activision, este Acordo terminará automaticamente se você deixar de cumprir seus termos e condições. Nesse caso, você deve destruir todas as cópias deste Programa e todos os seus componentes.

DIREITOS RESTRITOS PARA O GOVERNO NORTE-AMERICANO. O Programa e a documentação foram desenvolvidos inteiramente como despesa privada e são fornecidos como “Software de Computador Comercial” ou “Software de Computador Restrito”. A utilização, duplicação ou divulgação pelo Governo Norte-americano ou um subcontratado do Governo Norteamericano estão sujeitas às restrições determinadas no subparágrafo (c)(1)(ii) das cláusulas Technical Data and Computer Software (Dados Técnicos e Software de Computador) em DFARS 252.227-7013 ou conforme estabelecidos no subparágrafo (c) (1) e (2) das cláusulas Commercial Computer Software Restricted Rights (Direitos Restritos para Software de Computador Comercial) em FAR 52.227-19, conforme aplicável. O Contratante/Fabricante é a Activision Publishing, Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, Califórnia 90405, Estados Unidos.

INJUNÇÃO. Visto que a Activision seria irreparavelmente prejudicada se os termos deste Contrato não fossem especificamente executados, você concorda que a Activision terá direito, sem obrigação, a outra garantia ou prova de danos, para recursos equitativos apropriados com respeito a violações deste Contrato, além dos outros recursos que a Activision tem segundo as leis aplicáveis.

INDENIZAÇÃO. Você concorda em indenizar, defender e isentar de responsabilidade a Activision, seus parceiros, afiliados, contratados, gerentes, diretores, funcionários e agentes de todos os danos, perdas e despesas oriundos direta ou indiretamente dos seus atos e omissões na utilização do Produto de acordo com os termos deste Contrato.

DISPOSIÇÕES GERAIS. Este Contrato representa o acordo integral relativo a esta licença entre você e as partes e substitui todos os acordos e representações anteriores entre os mesmos. O Contrato pode ser alterado somente por um documento por escrito executado por ambas as partes. Se qualquer disposição deste Contrato for considerada inexequível por algum motivo, tal disposição será revisada somente na medida necessária para torná-la exequível e as disposições restantes deste Contrato não serão afetadas. Este Contrato será interpretado segundo a lei da Califórnia, visto que tal lei é aplicada a contratos celebrados entre residentes da Califórnia e a serem conduzidos na Califórnia, exceto conforme regido por lei federal, e você consente o foro exclusivo dos tribunais estaduais e federais de Los Angeles, Califórnia.

SUPORTE AO CLIENTE

INTERNET : support.activision.com

Nossa seção de suporte na Internet tem as informações mais recentes disponíveis. Atualizamos as páginas de suporte diariamente, então consulte-as primeiro para obter soluções.

Não entre em contato com o Suporte ao Cliente para obter dicas/códigos/truques.

Consulte a Garantia limitada contida no seu Contrato de licença de software para obter informações sobre substituições pela garantia. Nossos representantes de suporte o ajudarão a determinar se uma substituição é necessária. Caso uma substituição seja necessária, nossos agentes de suporte ao cliente oferecerão assistência para você obter um produto de substituição.

SUPORTE AO CLIENTE DA ACTIVISION:
100 N. Sepulveda Blvd, Suite 900
El Segundo, CA 90245 USA

SUPORTE TÉCNICO NO BRASIL:
Neoplay Games
(41) 3312-9609
suporte@suportegames.com.br

ACTIVISION®

© 2012 Activision Publishing, Inc. SKYLANDERS GIANTS, SKYLANDERS SPYRO'S ADVENTURE, e PORTAL OF POWER são marcas comerciais, e ACTIVISION é uma marca registrada da Activision Publishing, Inc. Todas as outras marcas comerciais e nomes de marcas pertencem aos respectivos proprietários. Os ícones de classificação ESRB são marcas comerciais registradas da Entertainment Software Association. Todos os direitos reservados.